

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ГАЛЕРЕИ С ОПТИМИЗАЦИЕЙ ПОД МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

Дьяков П. И.

*УО «Гродненский государственный университет им. Я. Купалы», Гродно, Беларусь,
e-mail: pl.dyakov@gmail.com*

Сложившаяся практика разработки web-приложений такова, что в первую очередь создается десктопная версия проекта, а версия для мобильных устройств позиционируется как второстепенная задача, выполнение которой можно отложить.

На смену описанному подходу приходит адаптивный web-дизайн, согласно которому версия приложения полностью перестраивает содержимое страницы в зависимости от устройства, меняя расположение блоков, их содержание и способы взаимодействия.

Примером следования подходу адаптивного web-дизайна является разработка клиентской части приложения «Интерактивная художественная галерея», выполненная в соответствии со стратегией «Mobile First». Приложение действительно адаптировано для мобильных устройств, а не только для экранов маленького размера. Ограничения размеров экранов мобильных устройств заставляют сфокусироваться на самом главном: что показать пользователю в первую очередь и как сделать это максимально быстро.

Web-приложение «Интерактивная художественная галерея» – это приложение для художников и фотографов, а также – просто ценителей искусства. Авторы картин или фотографий могут зарегистрироваться в системе и создать свою небольшую выставочную галерею, которая будет доступна посетителям сайта. Интерфейс приложения разделен на два основных компонента: панель управления и основное содержимое. При переходе со страницы на страницу, панель управления не меняет своего внешнего вида, обновляется лишь содержимое страницы, что экономит объем передаваемых данных между клиентом и сервером и увеличивает скорость работы приложения. CSS-стили, относящиеся к планшетным и десктопным версиям, вынесены в отдельный файл, который загружается лишь при необходимости. Тем самым уменьшается объем загружаемых данных, а значит и увеличивается скорость загрузки web-приложения.

Логика JavaScript-сценариев разделена согласно спецификации Asynchronous Module Definition на отдельные, не зависящие друг от друга модули, которые асинхронно подгружаются по мере необходимости при помощи фреймворка RequireJS. В результате, на мобильных устройствах подгружаются лишь те модули, которые необходимы для построения пользовательского интерфейса на данном устройстве, что экономит объем передаваемых данных и ускоряет работу приложения.

В результате применения описанных подходов было создано оптимизированное web-приложение, работающее максимально эффективно вне зависимости от типа используемого устройства.

Литература